NES-PT-FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

Mike Tyson's PUNCH-OUT!!™

INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI

SPORTS SERIES
SERIE SPORTIVE

Look for this seal on all software and accessories for your Nintendo Entertainment System. It represents Nintendo's commitment to bringing you only the highest quality products. Items not carrying this seal have not been approved by Nintendo, and do not meet our standards of excellence in workmanship, reliability and most of all, entertainment value.

Thank you for selecting the Nintendo® Entertainment System™ Mike Tyson's Punch-Out!!™Pak.

OBJECT OF THE GAME/GAME DESCRIPTION

Little Mac: A 17-year-old fighter from the Bronx in New York. He loves nothing better than a tough challenge.

Doc Louis: An ex-heavyweight who was a famous hard hitter in the U.S. around 1954.

It all began one day when Little Mac and Doc Louis met by chance. Doc became Mac's trainer, teaching him everything there is to know about boxing. Doc and Mac's story continues over a seemingly endless path, until one day a champion is born.

Doc Louis Little Mac

©1987 Nintendo Co., Ltd.

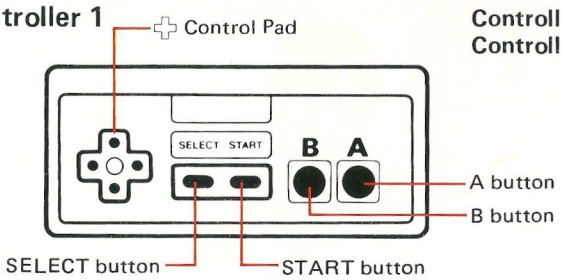
Please read this instruction booklet to ensure proper handling of your new game and then save the booklet for future reference.

1. PRECAUTIONS

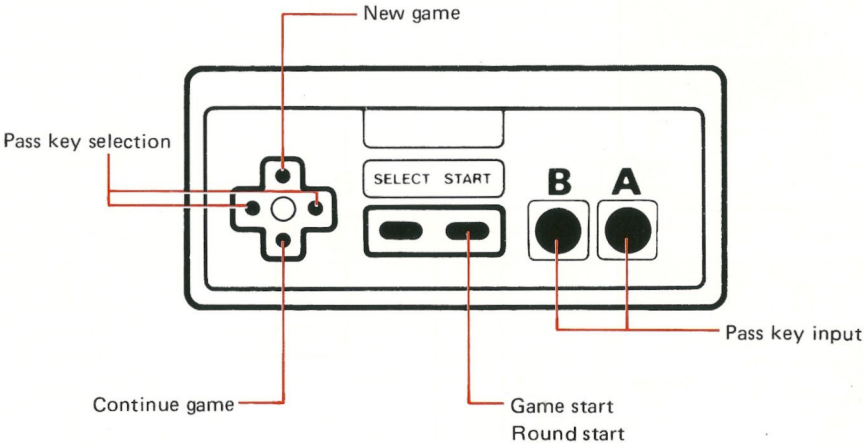
1) This is a high precision game. It should not be stored in places that are very hot or cold. Never hit it or drop it. Do not take it apart.
2) Avoid touching the connectors, do not get them wet or dirty. Doing so may damage the game.
3) Do not clean with benzene, paint thinner, alcohol or other such solvents.

2. NAMES OF CONTROLLER PARTS AND OPERATING INSTRUCTIONS

Controller 1 — Used for all games
Controller 2 — Not used

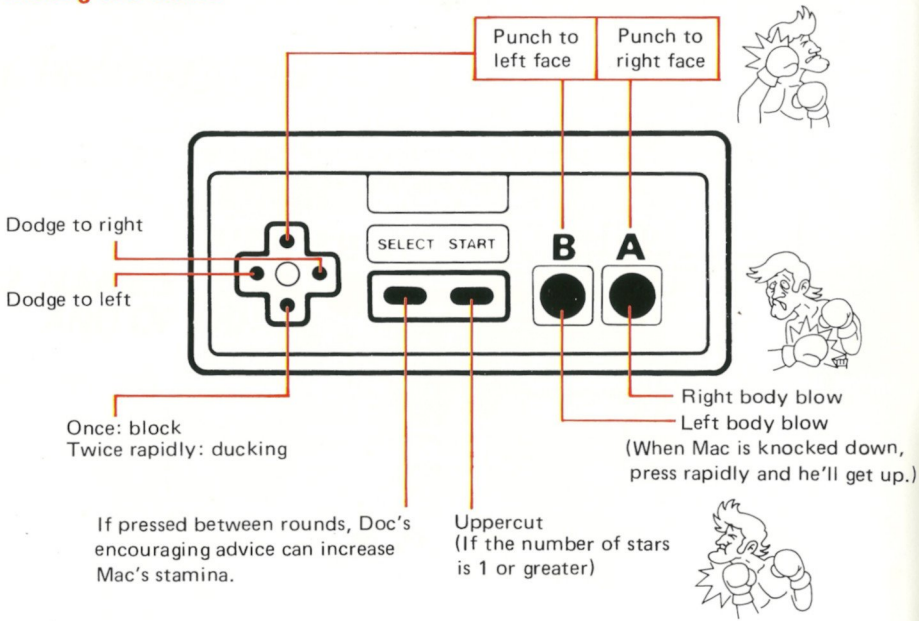


Before the Game



- Press the START button to begin each round.

During the Game



3. HOW TO PLAY

The title will appear when the START button is pressed during the demonstration display. Using the top and bottom of the ✚ control pad, select either a new game or continued game. If NEW is selected, the game will begin when the START button is pressed. If CONTINUE is selected, use the left and right sides of the ✚ control pad to select the pass key, then press the A or B button to input the pass key. If the pass key is correct, the game will begin from the boxing circuit corresponding to the pass key.

Title Display

The title will reappear if the pass key is incorrect. Reselect CONTINUE and input the correct pass key.

- The game will begin with Little Mac ranked in 3rd place on the minor circuit. His ranking will go up each time he wins a match. If he loses, rematch or his ranking will go down.
- Little Mac will give up and retire if he loses a total of three matches.

CONTINUE Display

- The World Video Boxing Association's (WVBA) circuits begin with the minor circuit and continue through the major circuit and the world circuit.

Pass Keys

- Pass keys will be displayed when Little Mac becomes the champion of the minor circuit and the major circuit. Write down the pass key when it appears. These pass keys can be input to begin the game from the bottom ranking in the major or world circuit, even when the game has been turned off before proceeding.

Pass Key Display

- Little Mac's match record and circuit level are saved with the pass key until he becomes circuit champion.

WVBA Rules

- A match consists of three rounds, each of which is three minutes long.
- A boxer is knocked out (KO) if he does not get up within a count of 10 after being knocked down.
- A technical knockout (TKO) is scored if a boxer goes down three times in one round.
- The referee determines the winner according to match points if time runs out in the 3rd round. (Watch out for unfair "hometown decisions" against Little Mac.)

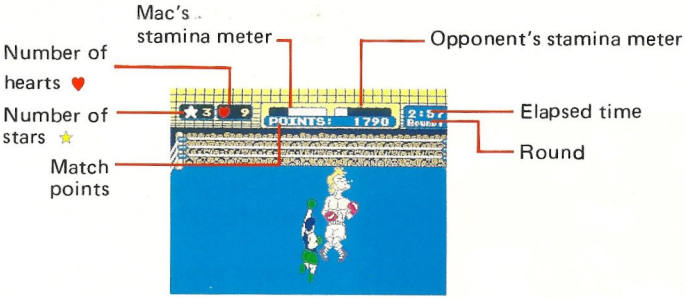
"Defeat all your opponents, and Challenge Mike Tyson in the Dream Fight!!"

World Champion

MIKE TYSON

Ranking: World Champion
Record: 31 wins, 0 losses, 27 KOs
Place of origin: Catskill, New York, U.S.A.
Age: 21
Weight: 220 lbs

(9. 1. 1987)



♥ Hearts (Mac's fighting spirit):

Little Mac can punch whenever he has one or more hearts. He will lose a heart each time his opponent blocks or dodges out of the way of one of his punches, and will lose three hearts if he is punched by his opponent. When the number of hearts goes to zero, Little Mac is too tired to punch (he will change color), and must avoid punches by dodging or ducking to gain hearts.

☆ Stars:

The number of stars is the number of uppercuts that Little Mac can use. When he scores with an effective punch, a star will appear on his opponent's head and the number of stars will increase by one. Little Mac will lose one star if punched by his opponent and will lose all of his stars if he gets knocked down. The maximum number of stars is three.

Stamina Meters :

These meters show how much stamina Little Mac and his opponent have left. Stamina will drop when a boxer is punched. A boxer will go down if his stamina drops to zero; his stamina will recover when he gets back up (although the amount of recovery depends on the count on which he gets back up).

Once in each match Little Mac can receive advice from his trainer Doc and get a stamina boost if the SELECT button is pressed during an interval.

Match Points:

Match points are won when Little Mac punches his opponent. Uppercuts and effective punches win the greatest number of match points.

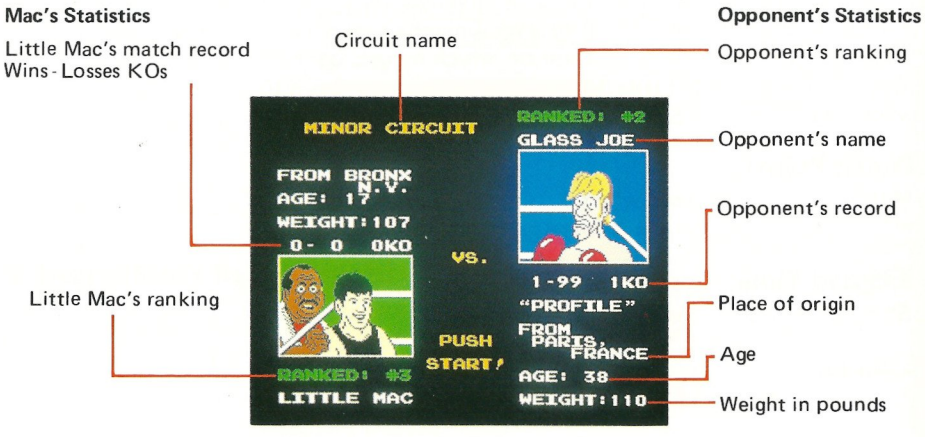
Elapsed Time:

Shows the lapsed time for the current round.

Round:

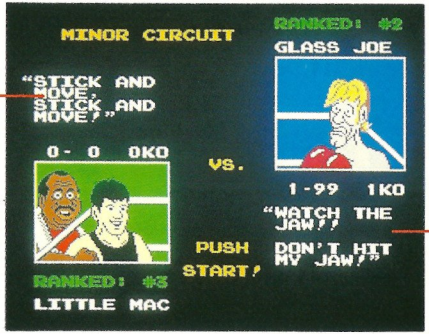
Shows the number of the current round.

Screen display before fight



Screen display between rounds

Doc and Mac's dialogue



Opponent's dialogue

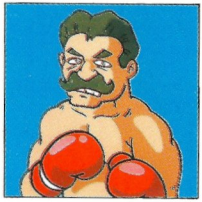
This dialogue may be a helpful hint to winning the match!

4. LITTLE MAC'S OPPONENTS

France's Glass Jaw

GLASS JOE

Ranking: Minor circuit, 2nd
Record: 1 win, 99 losses, 1 KO
Place of origin: Paris, France
Age: 38
Weight: 110 lbs



The German Steel Machine

VON KAISER

Ranking: Minor circuit, top
Record: 23 wins, 13 losses, 10 KOs
Place of origin: Berlin, West Germany
Age: 42
Weight: 144 lbs

Tropical Chief

KING HIPPO

Ranking: Major circuit, 2nd
Record: 18 wins, 9 losses, 18 KOs
Place of origin: South Pacific, Hippo Islands
Age: ??
Weight: ???

King Hippo's weak point: His body; you can knock him out with body punches if you can make him drop his guard.

The Reckless Bald Bull
BALD BULL

Ranking: Major circuit, Champion
Record: 34 wins, 4 losses, 29 KOs
Place of origin: Istanbul, Turkey
Age: 36
Weight: 298 lbs

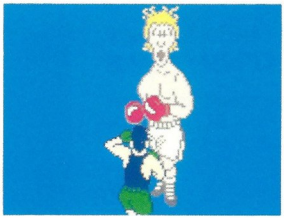
You'll also meet a bunch of other hard-punching veterans in the ring, including **Piston Honda, Don Flamenco, Great Tiger, Mr. Sandman, Soda Popinski,** and **Super Macho Man.** Are you tough enough to go to the top and face **World Champion Mike Tyson**?

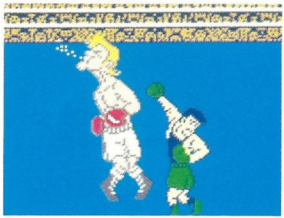
Basic Technique

1. More of your punches will reach the opponent if you aim where he's not guarding.
2. Little Mac won't be able to punch when he's tired (when he has no hearts), and his opponent will immediately start punching. Dodge his punches and recover hearts.
3. Little Mac's left punch is a little faster than his right, but it's not quite as strong.

Winning Technique

1. Dodge opponent's punches and then punch back immediately. You'll startle your opponent (his face will show it). This is your chance —— punch furiously and you should score.
2. If your opponent comes up on the count of 1 after you've knocked him down, go with an uppercut for a sure knock-down.
3. During an interval: Use the advice of trainer Doc Louis to your best advantage.





90-DAY LIMITED WARRANTY

Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI FRANCE warrants to the original consumer purchaser that this Nintendo Game Pak ("PAK") (not including Game Pak accessories or Robot accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, BANDAI FRANCE will repair or replace the defective Pak, at its option, free of charge.

To receive this warranty service, return the Pak to BANDAI FRANCE, Z.I Epluches, 3 Rue de l'Industrie 95310 Saint-Ouen l'Aumone, FRANCE postage prepaid, insured, and with proof of the date of purchase.

Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day limited warranty period will, at the option of BANDAI FRANCE, be repaired or replaced at the service charge then in effect for out-of-warranty repair. Call 16, 1, 30, 37, 83, 51 for the amount of this charge. Payments must be made by check or money order, payable to BANDAI FRANCE.

This warranty shall not apply if the Pak has been damaged by negligence, accident, abuse or modification subsequent to purchase.

Recherchez ce cachet sur tous les logiciels et accessoires de votre système de jeu Nintendo. Il représente l'engagement pris par Nintendo de ne vous offrir que des produits de qualité supérieure. Les articles ne portant pas ce cachet n'ont pas été approuvés par Nintendo et ne sont pas conformes à nos normes d'excellence en matière d'exécution, de fiabilité, et, surtout, de valeur distrayante.

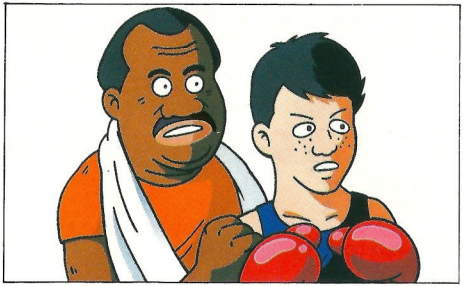
Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu Mike Tyson's Punch-Out!!™ du système de jeu Nintendo®.

OBJET DU JEU/DESCRIPTION DU JEU

Little Mac: Un jeune boxeur de 17 ans du Bronx à New-York. Il adore faire un bon match.

Doc Louis: Un ex-poids lourd connu pour avoir été un bon cogneur, aux Etats-Unis en 1954.

Tout a commencé le jour où Little Mac a rencontré Doc Louis par hasard. Doc Louis devint l'entraîneur de Mac, lui enseignant tout ce qu'il y a à apprendre sur la boxe. Doc et Mac poursuivirent sur cette lancée jusqu'à ce qu'un jour un champion apparaisse.



Doc Louis — Little Mac

© 1987 Nintendo Co., Ltd.

Ce mode d'emploi vous renseignera sur la bonne manière de manipuler votre nouveau jeu; veuillez le lire et le conserver à titre de références.

1. PRECAUTIONS

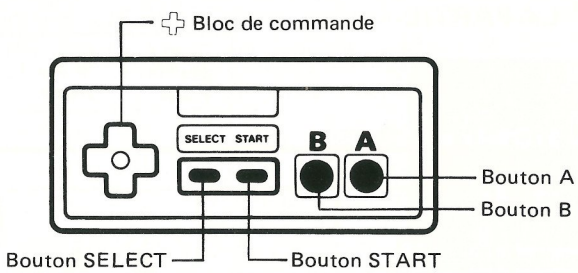
1) Ce jeu est d'une grande précision. Ne pas le ranger dans des endroits trop chauds ou trop froids. Ne jamais le cogner, ni le laisser tomber. Ne pas le démonter.
2) Eviter de toucher aux connecteurs, de les mouiller ou de les salir, ce qui pourrait endommager le jeu.
3) Eviter de nettoyer le produit à l'aide de benzène, de diluant de peinture, d'alcool ou tout autre solvant.

Remarque: Puisque Nintendo ne cesse d'améliorer ses produits, les caractéristiques et la conception des systèmes de jeu Nintendo sont sous réserve de modification sans préavis.

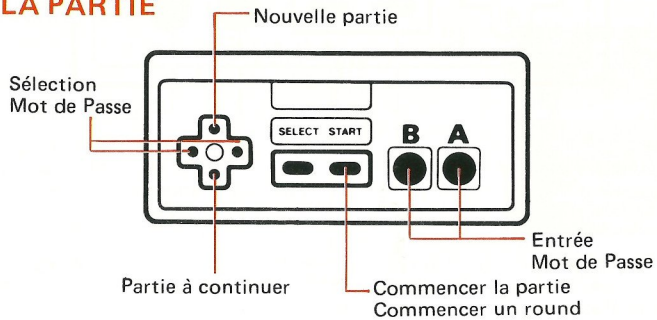
2. PIECES ET FONCTIONNEMENT DES COMMANDES

Commande 1 — Utilisée pour toutes les parties
Commande 2 — Non-utilisée

Commande 1

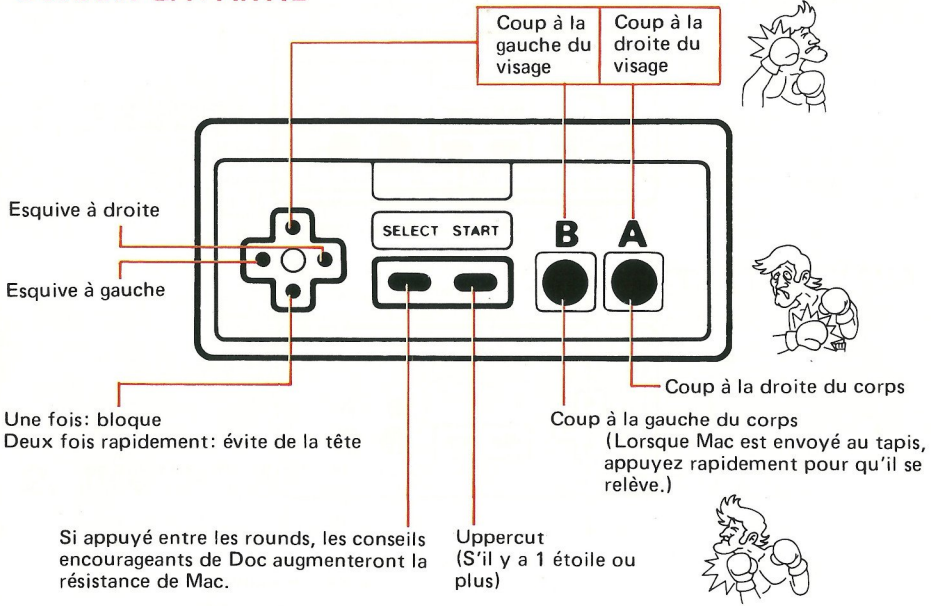


AVANT LA PARTIE



- Pour commencer chaque round, appuyez sur le bouton START.

DURANT LA PARTIE



3. COMMENT JOUER

Le titre apparaît lorsque vous appuyez sur le bouton START pendant la démonstration. Vous servant du haut et du bas du bloc de commande ✚ , choisissez une nouvelle partie ou une partie à continuer. Si vous choisissez NEW (NOUVELLE), la partie commence lorsque vous appuyez sur le bouton START. Si vous choisissez CONTINUE (CONTINUER), servez-vous des côtés gauche et droit du bloc de commande ✚ pour sélectionner le mot de passe, puis appuyez sur le bouton A ou B pour enregistrer le mot de passe. Si le mot de passe est correct, le jeu commencera à partir du circuit de boxe qui correspond au mot de passe.

Voyant du titre

Voyant CONTINUE

Le titre réapparaît si le mot de passe est incorrect. Choisissez à nouveau CONTINUE et enregistrez le mot de passe correct.

- Le match commence avec Little Mac 3e au classement du circuit mineur. Son classement s'améliore à chaque fois qu'il gagne un match. S'il perd, il doit rejouer le match ou voir son classement chuter.
- Little Mac abandonnera et prendra sa retraite s'il perd un total de trois matchs.

- Les circuits de l'Association Mondiale de Boxe Vidéo (AMBV) commencent avec le circuit mineur et se poursuivent jusqu'au circuit majeur et le circuit mondial.

Mot de passe

- Les mot de passe sont affichés lorsque Little Mac remporte le championnat du circuit mineur et du circuit majeur. Ecrivez le mot de passe lorsqu'il apparaît. Ces mot de passe peuvent être enregistrés pour commencer un match au bas du classement dans un circuit majeur ou circuit mondial même si vous avez interrompu le jeu avant de recommencer.

Voyant des passe-partout

- Le palmarès et le classement de Little Mac sont conservés avec le mot de passe jusqu'à ce qu'il devienne champion du circuit.

Règlements de l'AMBV

- Un match de trois rounds, de trois minutes chacun.
- Un boxeur est KO s'il ne se relève pas avant le compte 10.
- Un KO Technique est enregistré si le boxeur est envoyé au tapis trois fois dans un même round.
- L'arbitre détermine le vainqueur aux points si le temps est écoulé au 3è round. (Surveillez les "décisions partisanes" prises à l'encontre de Little Mac.)

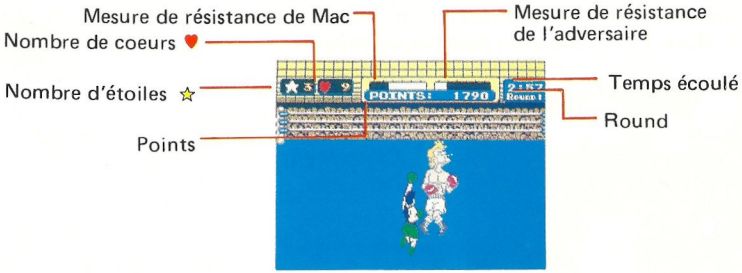
"Devenez un champion de l'Association Mondiale de Boxe Vidéo (AMBV) et rencontrez Mike Tyson dans un combat de rêve!!"

Champion du monde

MIKE TYSON

Classement:	Champion du monde
Palmarès:	31 victoires, aucune défaite, 27 KOs
Lieu d'origine:	Catskill, New-York, E.-U.
Age:	21 ans
Poids:	220 lbs

(9. 1. 1987)



♥ Coeurs (L'esprit de combat de Mac):

Little Mac peut donner des coups s'il a un coeur ou plus. Il perd un coeur à chaque fois que son adversaire bloque ou esquive l'un des coups de poing et perd trois coeurs si son adversaire le frappe.
Quand Little Mac n'a plus de coeur, il devient trop faible pour donner des coups (il change de couleur) et doit les éviter en s'esquivant pour réussir à gagner des coeurs.

☆ Etoiles:

Le nombre d'étoiles correspond au nombre d'uppercut que Little Mac peut utiliser. Lorsqu'il marque des points en assénant un bon coup, une étoile apparaît au-dessus de la tête de l'adversaire et le nombre d'étoiles augmente. Little Mac perd une étoile s'il reçoit un coup de son adversaire et perd toutes ses étoiles s'il est envoyé au tapis. Le nombre maximum d'étoiles est de 3.

Mesures de résistance :

Les mesures de résistance indiquent combien de résistance Little Mac et son adversaire ont en réserve. La résistance descend lorsqu'un boxeur reçoit un coup de poing. Le boxeur s'affaisse lorsque sa résistance descend à zéro; il augmente sa résistance lorsqu'il se relève (le score dépendra du moment du compte où le boxeur se relève).

Une fois par match, Little Mac peut accepter des conseils de Doc, son entraîneur, et obtenir une charge d'énergie si le bouton SELECT est appuyé lors d'une pause.

Points:

Les points sont comptés lorsque Little Mac donne des coups à son adversaire. Les uppercuts et les coups bien portés marquent le plus grands nombre de points.

Temps écoulé:

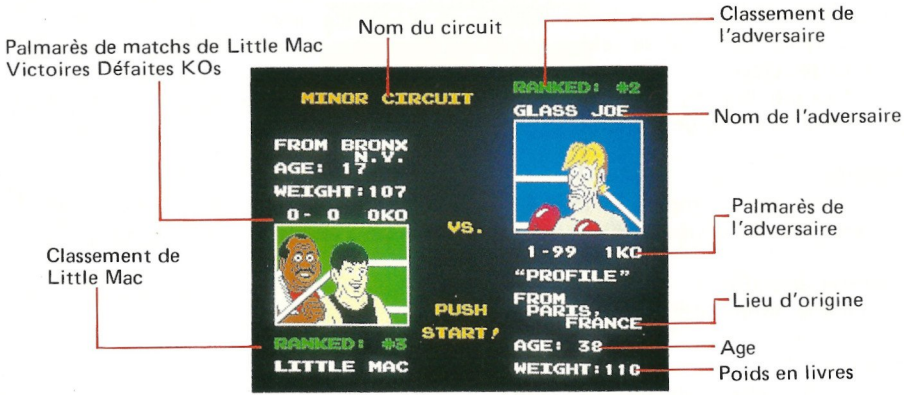
Indique le temps écoulé pour le round en cours.

Round:

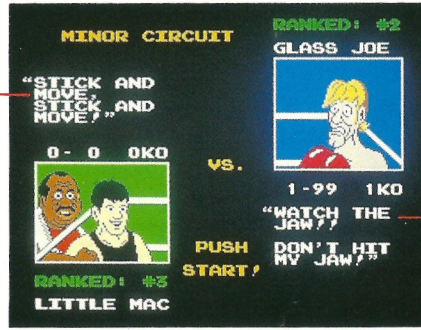
Indique le numéro du round en cours.

Statistiques de Mac

Statistiques de l'adversaire



Dialogue entre Doc et Mac



Dialogue de l'adversaire

Le dialogue peut être un indice utile qui aidera à décider de l'issue du match.

4. ADVERSAIRES DE LITTLE MAC

Mâchoire de verre pour la France
GLASS JOE

Classement:	Circuit mineur, 2e
Record:	1 victoire, 99 défaites, 1 KO
Lieu d'origine:	Paris, France
Age:	38 ans
Poids:	110 lbs

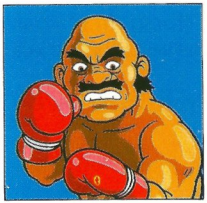
La machine d'acier allemande
VON KAISER

Classement:	Circuit mineur, leader
Record:	23 victoires, 13 défaites, 10 KOs
Lieu d'origine:	Berlin, Allemagne de l'ouest
Age:	42 ans
Poids:	144 lbs

Chef tropical
KING HIPPO

Classement:	Circuit majeur, 2e
Record:	18 victoires, 9 défaites, 18 KOs
Lieu d'origine:	Sud du Pacifique, Iles Hippo
Age:	??
Poids:	???

Point faible de King Hippo: Si vous réussissez à atteindre ses défenses, vous pourrez l'assomer en lui assénant des coups.



Le taureau chauve insouciant
BALD BULL

Classement:	Circuit majeur, champion
Record:	34 victoires, 4 défaites, 29 KOs
Lieu d'origine:	Istamboul, Turquie
Age:	36 ans
Poids:	298 lbs

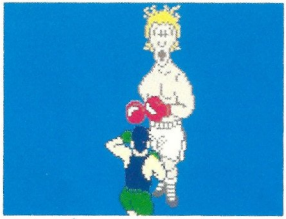
Vous allez également rencontrer d'autres vétérans du ring qui cognent dur, y compris **Piston Honda**, **Don Flamenco**, **Great Tiger**, **Mr. Sandman**, **Soda Popinski** et **Super Macho Man**. Etes-vous assez costaud pour aller jusqu'au bout et affronter le champion mondial, **Mike Tyson**?

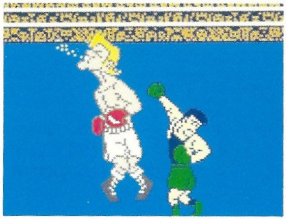
Technique de base

1. La plus grande partie de vos coups atteindra votre adversaire si vous frappez lorsqu'il ne se protège pas.
2. Little Mac ne pourra pas donner de coups lorsqu'il sera fatigué (lorsqu'il n'a pas de coeurs), et son adversaire commencera à frapper immédiatement. Evitez ses coups pour gagner des coeurs.
3. Le poing gauche de Little Mac est un peu plus rapide que le droit, mais il n'est pas aussi puissant.

Technique pour la victoire

1. Evitez les coups de l'adversaire puis frappez rapidement en retour. Vous surprendrez votre adversaire (vous le verrez sur son visage). C'est le moment propice – frappez vigoureusement et vous marquerez des points.
2. Si votre adversaire se relève après compté 1 lorsque vous l'envoyez au tapis, allez-y d'un uppercut pour obtenir un K.O. assuré.
3. Lors d'une pause: Servez-vous des conseils de Doc à votre avantage.





MEMO

MEMO

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK ("Cartouche") (à l'excéption des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'éxécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période de garantie, BANDAI FRANCE soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI FRANCE
Z. I EPLUCHES
3, Rue de l'Industrie
95310 Saint-Ouen l'Aumône
France

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI FRANCE, ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI FRANCE au 16, 1, 30, 37, 83, 51, pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Nintendo

DISTRIBUTED BY
BANDAI FRANCE S.A.
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUÉ PAR
BANDAI FRANCE S.A.
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON